DAFTAR PUSTAKA

Anwar, A., Nirwana, L., James, J., & Takaendengan, B. R. (2022). Analisis Kecerdasan Spasial Siswa dalam Menyelesaikan Soal-Soal Geometri Berdasarkan Tingkat Berpikir Van Hiele. *Jurnal Pendidikan Matematika (Judika Education)*, *5*(2), 116–125. https://doi.org/10.31539/judika.v5i2.4778

Arifin, A. M., Pujiastuti, H., & Sudiana, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran STEM dengan augmented reality untuk meningkatkan kemampuan spasial matematis siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, *7*(1), 59–73. https://doi.org/10.21831/jrpm.v7i1.32135

Arnis, M. F., Syahputra, E., & Surya, E. (2020). Analisis Lintasan Berpikir Siswa Smp Untuk Menyelesaikan Masalah Spasial Setelah Melalui Pembelajaran Pendidikan Matematika Realistik. *Paradikma Jurnal Pendidikan Matematika*, *13*(2), 73–78.

Bruner. (1961). The Act of Discovery. *Harvard Educational Review*, 21–32.

Chen, C. M., & Tsai, Y. N. (2012). Interactive augmented reality system for enhancing library instruction in elementary schools. *Computers and Education*, *59*(2), 638–652. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.03.001

Fadhila, N. S., Winarni, S., Kumalasari, A., Marlina, & Rohati. (2023). Desain Modul Berbasis Augmented Reality dalam Meningkatkan Kemampuan Spasial Siswa SMP. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, *7*(3), 3321–3337. https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2654

Fajri, H. N., Johar, R., & Ikhsan, M. (2017). Peningkatan Kemampuan Spasial dan Self-Efficacy Siswa Melalui Model Discovery Learning Berbasis Multimedia. *Beta Jurnal Tadris Matematika*, *9*(2), 180. https://doi.org/10.20414/betajtm.v9i2.14

Farihah, U. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Lintas Nalar.

Fatmahanik, U. (2021). 513 Penalaran Spasial Geometri Ruang Mahasiswa Calon Guru MI/SD Berkemampuan Awal Tinggi Berdasarkan Gender. *BRILIANT: Jurnal Riset Dan Konseptual*, *6*(3). https://doi.org/10.28926/briliant

Fatmawati, A. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Untuk Sma Kelas X. *EduSains* , *Volume 4*, 96.

Febriyani, F., Nuraeni, F., & Iskandar, S. (2024). The Influence of the Application of the Science, Technology, Engineering, and Mathematics (STEM) Approach Assisted by Assemblr Edu on Improving the Scientific Literacy Skills of Elementary School Students. *Journal of Digital Learning and Education*, *4*(2), 114–124. https://doi.org/10.52562/jdle.v4i2.1102

Haris, A., Rahman, A., & Taman Siswa Bima, S. (2018). Jurnal Pendidikan MIPA, LPPM STKIP Taman Siswa Bima Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) dengan Bantuan Geogebra Terhadap Kemampuan Spasial Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan MIPA*, *8*(1), 2088–0294. http://ejournal.tsb.ac.id/index.php/jpm/index

Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Hayati, N., Supardi, & Laila, N. S. (n.d.). *MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL*.

Hibatullah, I. N., Susanto, S., & Monalisa, L. A. (2020). PROFIL KEMAMPUAN SPASIAL SISWA DITINJAU DARI TIPE KEPRIBADIAN FLORENCE LITTAUER. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, *6*(2), 115. https://doi.org/10.24853/fbc.6.2.115-124

Ibáñez, M. B., & Delgado-Kloos, C. (2018). Augmented reality for STEM learning: A systematic review. *Computers and Education*, *123*, 109–123. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.05.002

Maier, P. H. (1998). *SPATIAL GEOMETRY AND SPATIAL ABILITY-HOW TO MAKE SOLID GEOMETRY SOLID?*

Moto, M. M. (2019). Indonesian Journal of Primary Education Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. © *2019-Indonesian Journal of Primary Education*, *3*(1), 20–28.

Muliati, M., & Syam, U. (2020). PROMOTING DISCOVERY LEARNING METHOD FOR EFL STUDENTS IN READING COMPREHENSION. *EXPOSURE : JURNAL PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS*, *9*(2), 370–382. https://doi.org/10.26618/exposure.v9i2.4083

Munir, N. P., Anas, A., Suryani, L., & Munir, F. S. (2022). *The Practicality of Geometry Learning Media based on Augmented Reality*. *10*(1), 75–84. https://doi.org/10.24256/jpmipa.v10i1.2241

Netriwati, & Lena, S. M. (2017). *MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA*.

Nieeven. (1999). Design Approaches and Tools in Education and Training. In *Design Approaches and Tools in Education and Training*. Springer Netherlands. https://doi.org/10.1007/978-94-011-4255-7

Ningsih, I. (2019). *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika*.

Nurfaidah, N., Pujiastuti, E., Cahyono, A. N., & Sugiman, S. (2023). Systematic Literature Review: Penggunaan Augmented Reality (AR) pada Pembelajaran Matematika. *PRISMA*, *12*(2), 380. https://doi.org/10.35194/jp.v12i2.3291

Okra, R. (2019). Pen g em ban g an M ed i a Pem bel aj ar an D i g i t al I PA D i SM P N 3 K ec am at an Pan g k al a n Yulia Novera. In *Journal of Educational Studies* (Vol. 4, Issue 2).

Pebrianti, F. (2019). *Kemampuan Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Sederhana*. https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba

Plomp, Tj., & Nieveen, Nienke. (2013). *Educational design research. Part A : an introduction*. SLO.

Pramuditya, S. A., Pitriayana, S., Subroto, T., & Wafiqoh, R. (2022). Implementation of augmented reality-assisted learning media on three-dimensional shapes. *Jurnal Elemen*, *8*(2), 480–493. https://doi.org/10.29408/jel.v8i2.5238

Pujawan, I. G. N., Suryawan, I. P. P., & Prabawati, D. A. A. (2020). The effect of van hiele learning model on students' spatial abilities. *International Journal of Instruction*, *13*(3), 461–474. https://doi.org/10.29333/iji.2020.13332a

Radu, I. (2014). Augmented reality in education: A meta-review and cross-media analysis. *Personal and Ubiquitous Computing*, *18*(6), 1533–1543. https://doi.org/10.1007/s00779-013-0747-y

Ramful, A., Lowrie, T., & Logan, T. (2017). Measurement of Spatial Ability: Construction and Validation of the Spatial Reasoning Instrument for Middle School Students. *Journal of Psychoeducational Assessment*, *35*(7), 709–727. https://doi.org/10.1177/0734282916659207

Rizal, U. S., & dkk. (2016). *Media Pembelajaran Penulis*. www.penerbit-nurani.com

Rohima, N. (2023). *Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa*.

Rohman, A. A. (2024). IMPLEMENTASI MEDIA DIGITAL INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP GEOMETRI. *Bahasa Dan Sastra (JUMPS)*, *1*(2). https://jurnal.naiwabestscience.my.id/index.php/jumps/

Sahin, D., & Yilmaz, R. M. (2020). The effect of Augmented Reality Technology on middle school students' achievements and attitudes towards science education. *Computers and Education*, *144*. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103710

Saputra, H., & Febriyanto, E. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK ANAK TUNA GRAHITA. In *MATHEMA JOURNAL* (Vol. 1, Issue 1).

Siregar, A. R., Arsandy, Q. S., & Simanullang, M. C. (2025). Peran Augmented Reality Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Dalam Memfasilitasi Pemahaman Konsep Interval Pada Analisis Real The Role of Augmented Reality as a Learning Tool in Facilitating Understanding of Interval Concepts in Real Analysis. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 97–107.

Siregar, B. H., Kairuddin, K., & Mansyur, A. (2021a). Developing Interactive Electronic Book Based on TPACK to Increase Creative Thinking Skill. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, *13*(3), 2831–2841. https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i3.1286

Siregar, B. H., Kairuddin, & Mansyur, A. (2021b). Developing Interactive Electronic Book Based on TPACK to Increase Creative Thinking Skill. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, *13*(3), 2831–2841. https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i3.1286

Smaldino, E. S., Lowther, L. D., & Russell, D. J. (2011). *Instructional Technology and Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk belajar* (Edisi Kesembilan). KENCANA.

Sudjana Nana, & dkk. (2007). *Teknologoi Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.

Sugiyono. (2020). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF*.

Suherman, E. (2001). *Strategi Pembelajaran Kontemporer*. JICA Universitas Pendidikan Indonesia.

Susilawati, W., Suryadi, D., & Dahlan, J. A. (2017). *The Improvement of Mathematical Spatial Visualization Ability of Student through Cognitive Conflict* (Vol. 12, Issue 2).

Uttal, D. H., & Cohen, C. A. (2012). Spatial Thinking and STEM Education. When, Why, and How? In *Psychology of Learning and Motivation - Advances in Research and Theory* (Vol. 57, pp. 147–181). https://doi.org/10.1016/B978-0-12-394293-7.00004-2

Wahab, A., Junaedi, Efendi, D., Prassetyo, H., Sari, P. D., Syukirani, A., Wicaksono, A., Rawa, R. N., & Saija, L. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

Wahyuningtyas, S. R., & Oktamarsetyani, W. (2023). *TPACK TECHNOLOGICAL PEDAGOGICAL CONTENT KNOWLEDGE*.

Widyasari, N., & Ismawati, I. (2020). Perbandingan Kemampuan Representasi Matematis Siswa Sekolah Dasar pada Penggunaan Media Pembelajaran Augmented Reality dan Pasir Kinetik. *Edumatika: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, *3*(1), 63. https://doi.org/10.32939/ejrpm.v3i1.442

Winarni, S., Hanim, M., Kumalasari, A., Marlina, M., & Rohati, R. (2023). PENGEMBANGAN BUKU SAKU BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA MATERI BANGUN RUANG UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SPASIAL SISWA. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, *12*(4), 3561. https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i4.8193

Yanuarto, W. N., & Iqbal, A. M. (n.d.). *Media Pembelajaran Augmented Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Matematis pada Konsep Geometri*.

Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Edisi Pertama). Kencana.

Yudhanegara, R. M., & Lestari, E. K. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika* . Refika Aditama.